analog RYTM
8 Voice Drum Computer
By Elektron
ゲッティング・スターテッド・マニュアル

安全に関する重要な指示およびメンテナンス手順

これらの指示をお読みになり、手順に従ってください。

1. 水のかかる場所では使用しないでください。
2. ケースや液晶ディスプレイの表面を、薬品などでクリーニングしないでください。埃やゴミ、指紋などは、柔らかい乾いた布で軽くふき取ってください。汚れが落ちない場合は、水で布を少しだけ湿らせてから、ふき取ってください。
3. 傷や損傷を防ぐため、ディスプレイの近くで尖ったものを使用しないでください。またディスプレイ本体に圧力を加えないようにしてください。
4. 本体の設置を行う際は、メーカーの取扱説明書にしたがってください。使用を始める前に、本体を安定した場所に設置する必要があります。本体をラックに設置する場合は、4本のネジでラックの取り付け穴にしっかりと固定してください。
5. 本体の配置場所から接続可能なコンセントに電源を接続してください。
6. EUでは、CE認定済みの電源コード以外を使用してはいけません。
7. 本体を輸送する場合は、メーカー推奨の付属品を使用するか、本体に同梱されていた箱と緩衝材を使用してください。
8. ラジエーター、ヒート・レジスター、ストーブ、その他の発熱機器(アンプを含む)の近くに設置しないでください。
9. 本体の電源が入っているときは、PL-2保護カバー(メーカー付属品)を装着しないでください。
10. 本体カバーの側面および底面にある換気口を塞がないでください。
11. 本製品は、単独、およびアンプやヘッドフォン、スピーカーなどと組み合わせて使用しても、永久的聴力損失の原因となりうる大音量を発生させることができます。大音量や不快なレベルの音量で長時間使用しないでください。
12. 電源コードを踏んだり、電源プラグや本体から出ている部分をねじったりしないようにしてください。
13. メーカー指定の外部機器や付属品のみを使用してください。
14. 雷が発生しているとき、長期間使用しないときは、電源をコンセントから抜いてください。
15. 電源コードやプラグが破損したり、装置に液体をこぼしたり、物を落としたり、雨や湿気で濡れたり、正しく動作しなかったり、落下したりした場合など、本製品に損傷がある場合は修理が必要です。

警告

発火や感電、製品破損のリスクを軽減するため、以下の注意事項を守ってください。

- 雨や湿気、水滴、水しぶきのかかる場所、花瓶などの液体の入った物を本機の上に置かないでください。
- 直射日光のあたる場所への設置、室温が 30 度を超えるような環境で使用しないでください。
- 分解しないでください。お客様ご自身で修理したり調整したりできる部品はありません。必要な場合は専門の業者に修理を依頼してください。修理は訓練を受けた修理担当者のみが行うことができます。

音声に関する注意

- 初期スタートアップメニューのテストモードをオンにすると、すべての出力部に 3 kHz の短い音声信号が送信されます。このモードをオンにする際は、すべてのスピーカーやヘッドフォンのボリュームを下げるようにしてください。
- キャリブレーション実行中は大きく不快な音が発生するため、各出力部には何も接続しないようにしてください。

ELEKTRON の電源アダプター PSU - 3 に関する追加説明

- 付属の電源アダプターは屋内用として開発されております。屋外では使用しないでください。
- 電源アダプターの通気性を確保するため、設置スペースを確保してください。過熱による感電や発火の危険を避けるため、カーテンやその他のもので電源アダプターの通気をふさがないようにしてください。
- 直射日光のあたる場所に設置したり、室温が 40 度を超えるような環境で使用したりしないでください。
- 電源アダプターは、本製品の近くにあるコンセントに接続してください。
- 電源アダプターがコンセントに接続されている場合、本機はスタンバイ状態となっています。本機の電源を完全に遮断する場合は、コンセントから電源アダプターを抜いてください。EU では CE 承認された電源コードのみを使用してください。

Elektron の機器は購入日から 3 年間の限定保証付きで販売されています。保証サービスが必要な場合、購入日を証明することができる請求書または領収書が必要です。機器が保証期間中に修理が必要な場合、部品や作業費に料金は適用されません。この保証は、Elektron の機器が保証期間中に転売された場合、他の所有者に譲渡が可能です。Elektron のスタイル商品 (T シャツ、ステッカー、ポスター等) に属する商品には、この保証は適用されません。

この保証は以下については適用されません、(a) 次に理由に起因する損傷、破損または故障 : 事故、過失、誤用、乱用、不適切な設置や運用、または当製品の取扱説明書の指示に従っていない、製品の配送（請求は配送業者への提示が必要です)、Elektron または Elektron 認定修理センター以外の者による修理または修理の試み。(b) 変更されている機器、またはシリアル番号が損傷、修正や削除されている全ての機器。(c) 通常の摩耗や周期的なメンテナンス。(d) 汗、腐食性がある空気や極端な温度や湿度のような他の外部要因による劣化。(e) 電線のサージまたは関連する電気的異常、雷害または不可抗力に起因する損傷。または (f) 不適切な接地、または (該当する場合) 認定／未認定の機器の不適切な使用に起因する RFI/EMI（干渉／ノイズ）。

小売店で購入した機器についての保証サービス手順

保証サービスが必要な場合、小売店のサポートにご連絡ください。それから続きの手順をご案内されます。3 年間の Elektron 限定保証は、お買い上げの販売店が提供する保証に追加されることにご注意ください。

Elektron オンラインショップから購入した機器の保証サービス手順

保証サービスが必要な場合、www.elektron.se で Elektron サポートにお問い合わせください。Elektron が合意しない限り、Elektron の認定修理センターに機器を送ることはできません。保証サービスのために機器を Elektron の認定修理センターに送る必要がある場合、送料はお客様負担になります。保証期間中、Elektron はお客様へ返送の際の送料を負担します。機器が到着時に無反応である、または購入日から 2 週間以内にハードウェアが誤動作した場合、Elektron は Elektron の認定修理センターへの配送料を負担します。

analog RYTM

ありがとうございます

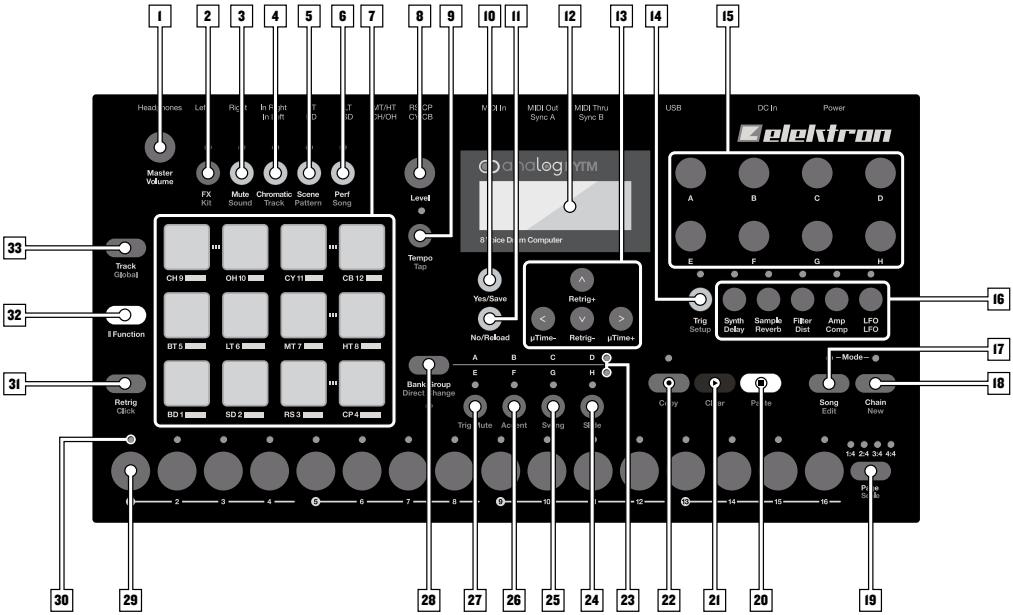
Analog Rytm をお買い上げいただき、ありがとうございます。この機種は、アナログドメインのサウンド、デジタルドメインのインスタントコントロールとエフェクト、そしてアナログとデジタルのすばらしいインタープレイを備えた 8 ボイス・アナログ / デジタル・ハイブリッド・ドラムマシンです。アナログシグナルパス、デジタルコントロール、サンプル、オムニプレゼント変調により、このドラムマシンは独自のボイスを表現する素晴らしい楽器になります。すべてのレイヤーで複雑さと奥深さが伝わり、瞬時にアクセス可能です。きっと、演奏の楽しみを発見することができるでしょう。

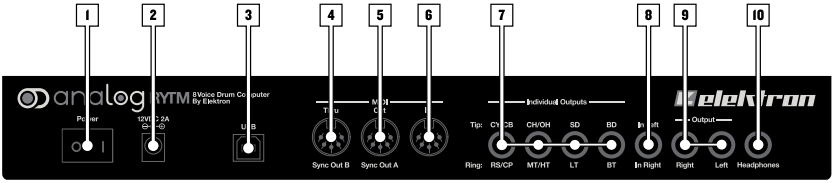
このクイックスタートは、マシンの基本的な操作のいくつかをご案内いたします。完全なユーザーマニュアルは、www.elektron.co.jp からデジタルダウンロードできます。

素晴らしいハイブリッド体験をお楽しみください。マルチカラーパッドをタップして演奏を始めましょう。

—Elektron チーム

パネルレイアウト





フロントパネル

1 ***MASTER VOLUME*** は、メイン出力とヘッドフォン出力のボリュームを設定します。

2 **[FX]** は、FX トラックを選択します。二次機能として、KIT メニューにアクセスします。

3 **[MUTE]** は、MUTE モードをアクティブにします。二次機能として、SOUND メニューにアクセスします。

4 **[CHROMATIC]** は、CHROMATIC モードをアクティブにします。このモードでは、パッドは 4 オクターブにわたって、現在のトラックのサウンドを半音階で再生するために使用されます。二次機能として、TRACK メニューにアクセスします。

5 **[SCENE]** は、SCENE モードをアクティブにします。このワンプッシュで、各種サウンドパラメーターのシーンが瞬時に変更されます。二次機能として、PATTERN メニューを開きます。

6 **[PERFORMANCE]** は、PERFORMANCE モードをアクティブにします。二次機能として、SONG メニューにアクセスします。

7 **[PADS]** は、ベロシティーと圧力を感知する反応性に優れ、様々な機能を割り当て可能で、アフタータッチにも対応した合成ゴム製の 12 個のパッドです。アクティブになっているモード、および各パッドの設定内容に応じて利用可能な機能がたくさんありますが、第一の機能はトラックサウンドを再生することです。各ドラムトラックには専用パッドがあります (8 ページの完全なマップを参照してください)。‹PADS› は、様々な色に点灯します。

8 ***LEVEL*** は、アクティブなトラックの全体のボリュームレベルを設定します。また、パラメーターやリストのスクロールの設定に使用されます。

9 **[TEMPO]** は、TEMPO メニューを開きます。**[FUNCTION]** + **[TEMPO]** を押すと、テンポを刻みます。

10 **[YES/SAVE]** キー。サブメニューに進む際や選択する際、確定する際に使用されます。2、3、4、5、6（上記参照）と組み合わせて押すと、キット、サウンド、トラック、パターン、ソングを瞬時に保存することができます。

11 **[NO/RELOAD]** キー。アクティブなメニューの終了や、一段階前に戻るために使用されます。2、3、4、5、6（上記参照）と組み合わせて押すと、キット、サウンド、トラック、パターン、ソングを瞬時にリロードすることができます。

12 **LCD** 画面。

13 **[ARROW]** キー。メニューのナビゲーションや、一部のパラメーター値の設定にも使用されます。**[UP]**、**[DOWN]**、**[LEFT]**、**[RIGHT]** が搭載されています。

14 **[TRIG SETUP]** キーは、アクティブなトラックの TRIG 設定をコントロールします。二次機能として、TRIGS メニューにアクセスします。

15 ***DATA ENTRY*** ノブは A-H まであり、パラメーターの設定に使用されます。ノブを押しながら回すと、より大きな数値単位でパラメーターが変化します。

16 **[PARAMETER]** キーを使用して、アクティブなトラックの PARAMETER ページにアクセスします。キーの真上の <PARAMETER> の LED は、ページがアクティブ（赤）か非アクティブ（オフ）かを示しています。5 つのパラメーターページのキー（左から右）：

SYNTH キー。トラックサウンドの SYNTH パラメーターにアクセスします。これらは、アナログドラムのシンセシスをコントロールします。FX トラックがアクティブな場合、DELAY パラメーターページにアクセスします。

SAMPLE キーを押すことで、SAMPLE ページに移動できます。アクティブなトラックにロードされたサンプルの様々なアスペクトは、このページで設定します。FX トラックがアクティブな場合、REVERB パラメーターページにアクセスします。

FILTER キーを使用して、FILTER ページにアクセスします。フィルターのパラメーターはここで設定します。FX トラックがアクティブな場合、DISTORTION パラメーターページにアクセスします。

AMP キーを押して AMP ページを開きます。AMP ページでは、アンプエンベロープのシェイプと機能を設定します。FX トラックがアクティブな場合、COMPRESSOR パラメーターページにアクセスします。

LFO キーは、アクティブなトラックの LFO パラメーターにアクセスします。

17 **[SONG MODE]** は、SONG モードのオン／オフを切り替えます。二次機能として、SONG を編集します。

18 **[CHAIN MODE]** は、CHAIN モードのオン／オフを切り替えます。二次機能として、新しい CHAIN を開始します。

19 **[PAGE]** は、パターンが 16 ステップ以上で構成されている場合、アクティブなパターンページを選択します。<PATTERN PAGE> の LED は、アクティブなパターンを構成するパターンページ数と、現在アクティブなパターンページを示しています。現在再生中のパターンページ上の LED が点滅します。二次機能として、SCALE メニューにアクセスします。

20 **[STOP]** は、再生を停止します。二次機能として、ペースト操作を行います。

21 **[PLAY]** は、シーケンサーの再生を開始します。二次機能として、クリア操作を行います。

22 **[RECORD]** キー。GRID RECORDING モードのオン／オフを切り替えます。**[RECORD]** を押したまま **[PLAY]** を押し続けると、LIVE RECORDING モードが開始されます。**[RECORD]** を押したまま **[PLAY]** を 2 回タップすると、LIVE RECORDING の QUANTIZATION オン／オフを切り替えます。二次機能として、コピー操作を行います。

23 **<BANK GROUP>** の LED は、**[BANK]** キーでバンクグループ A-D と E-H のどちらにアクセスしているかを示しています。

24 **[BANK D/H]** は、バンク D とバンク H のどちらかのパターンを選択します。二次機能として、SLIDE メニューを開きます。

25 **[BANK C/G]** は、バンク C とバンク G のどちらかのパターンを選択します。二次機能として、SWING メニューを開きます。

26 **[BANK B/F]** は、バンク B とバンク F のどちらかのパターンを選択します。二次機能として、ACCENT メニューを開きます。

27 **[BANK A/E]** は、バンク A とバンク E のどちらかのパターンを選択します。二次機能として、TRIG MUTE メニューを開きます。

28 **[BANK GROUP]** キー。アクティブなバンクグループ（A-D または E-H）を選択します。二次機能として、様々な PATTERN 再生モード（DIRECT JUMP/SEQUENTIAL/DIRECT START）を切り替えます。このキーの真下にある <PATTERN MODE> の LED は、これら 3 つのモードをそれぞれ緑色、消灯、赤色で示しています。

29 **[TRIG]** キーは、**[PADS]** と組み合わせて使用すると、シーケンサートリガーを入力または削除し、***DATA ENTRY*** ノブと組み合わせて使用すると、パラメーターをロックします。また、**[BANK]** キーのいずれかとともに押すことで、パターンを選択できます。

30 **<TRIG>** の LED は GRID RECORDING モードにおいて、完全点灯でシーケンサーのトリガーを、点滅でパラメーターロックを示します。パターンの再生中または LIVE RECORDING が有効になっている場合は、全（最大 4）ページにわたる 16 ステップのシーケンサーにおいて、設定されている TEMPO で完全点灯します。

31 **[RETRIG]** キーは、**[PADS]** の 1 つと組み合わせて押すと、サウンドをリトリガーし続けます。また、キーが押されているときは、LCD 画面に表示されるサイドメニューの各ドラムトラックにカスタムリトリガーを割り当てることができます。二次機能として、CLICK TRACK メニューにアクセスします。

32 **[FUNCTION]** キー。このキーを押しながら他のキーを押すと、そのキーの二次機能にアクセスします。二次機能は、ANALOG RYTM のフロントパネル上に赤色の文字で表示されています。

33 **[TRACK]** キー。**[TRACK]** と **[PADS]** のいずれかを押して、編集または CHROMATIC 再生を行うドラムトラックを選択します。FX トラックには専用のキーがあります。現在の PROJECT のグローバル設定（SYNTH、SEQUENCER、MIDI など）が行われている GLOBAL メニューを開きます。PROJECTS は、GLOBAL メニューでも管理されます。

背面部

1 電源のオン／オフスイッチ

2 電源入力（12V DC、2A）

3 フルスピード USB 2.0 ポート

4 MIDI スルー

5 MIDI アウト

6 MIDI イン

7 各ドラム出力 CY/CB - RS/CP、CH/OH - MT/HT、SD - LT、BD - BT。

8 オーディオ入力

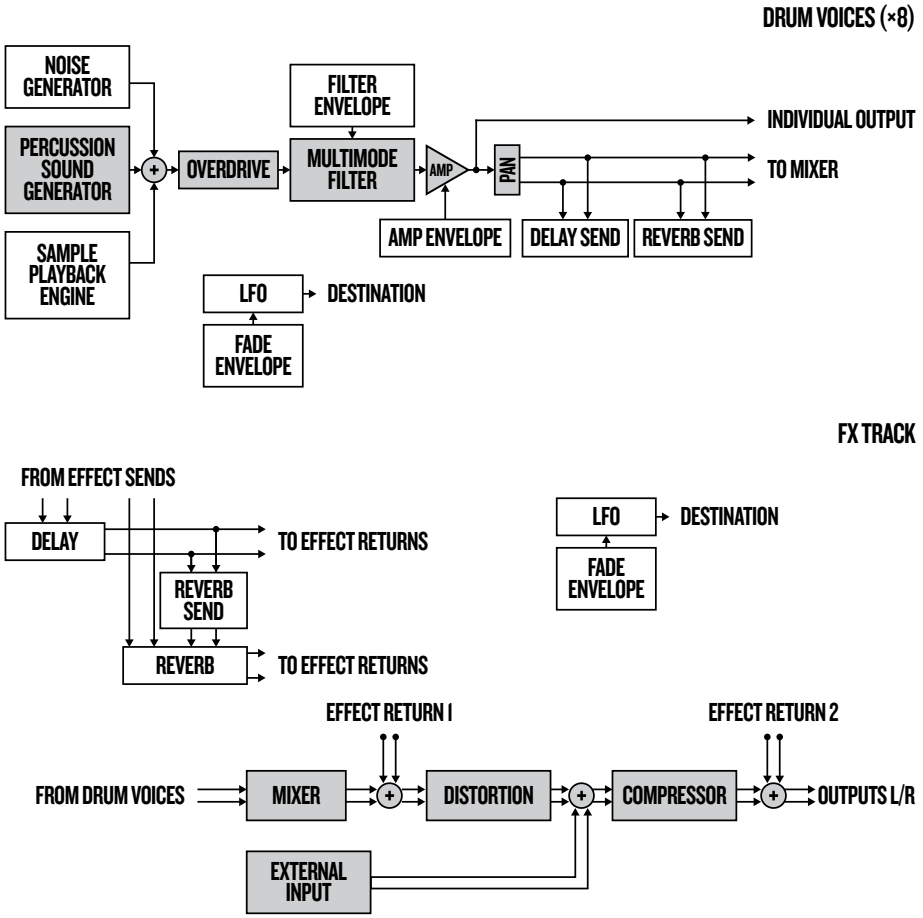
9 メイン出力 L/R.

10 ヘッドフォン出力

推奨のコネクタについては、20 ページを参照してください。

サウンドアーキテクチャー

下図は、8 つのドラム・ボイス、2 つのセンドエフェクト（ディレイ、リバーブ）、2 つのマスターエフェクト（ディストーション、コンプレッサー）を持つ Analog Rytm のサウンドアーキテクチャーを示します。



音声回路

アナログ音声回路は 8 つあります。すべての音声には、同一のサンプル再生エンジン、オーバードライブ回路、マルチモードフィルターがあります。パーカッション・サウンド・ジェネレーターは同一ではありません。それぞれが、固有のクラスのアナログドラムサウンドを生成するよう設計されています。

MACHINE

各音声回路で使用可能な MACHINES がいくつかあります。MACHINE は、特定のドラムモデルのように機能するため、パーカッション・サウンド・ジェネレーターをコントロールする、一連の合成パラメーターです。各種 MACHINES は、様々な種類のバスドラムやハイハットなどを生成し、各特定の MACHINE に最適なパラメーターを提供するため、ソフトウェア用に調整されています。例えば、デフォルトでは、BD ボイスは、利用可能なドラム MACHINE のいずれかを活用します。別の方法で BD 音声回路を解除し、周波数変調、リングモジュレーションなどを採用できるようにする他の MACHINE を選択できます。

ANALOG RYTM の最初のステップ

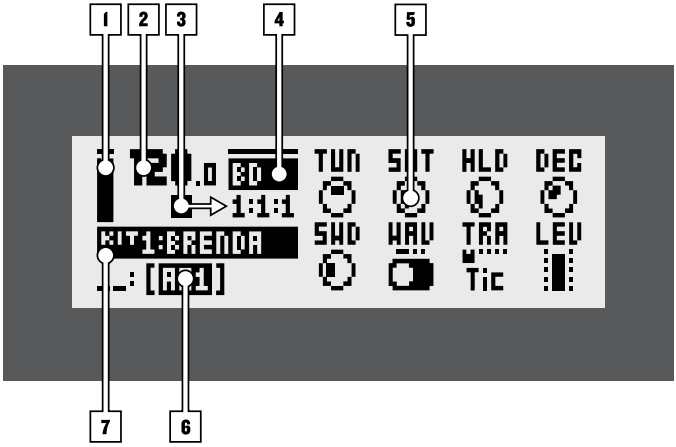
ANALOG RYTM のセットアップと起動

十分なケーブルスペースがある丈夫なテーブルや、3 kg の重量に耐えられるドラムスタンドなどのしっかりした土台に、Analog Rytm を設置してください。

1. ANALOG RYTM を他の装置に接続する前に、すべての装置のスイッチがオフになっていることを確認してください。
2. 付属の PSU-3 アダプタを電源コンセントに接続して、ANALOG RYTM の電源端子に小さいプラグを接続します。
3. ANALOG RYTM からのメイン出力の L/R を、ミキサーまたはアンプに接続します。
4. すべての装置のスイッチをオンにします。装置背面の電源ロッカースイッチを押して、ANALOG RYTM のスイッチをオンにします。装置を再起動する場合は、LCD バックライト消灯後に 2 秒間待ってから行ってください。

ユーザーインターフェース

LCD 画面には、ANALOG RYTM のリアルタイム操作と編集に必要なすべての情報が表示されます。表示される 8 つの ***DATA ENTRY*** ノブのパラメーターは、特定の状況によって異なります。メインインターフェース画面は以下になります：



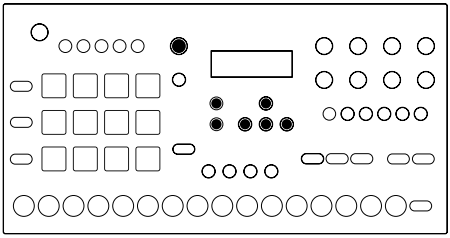
1. アクティブなトラックの全体的な音量設定を示すバー。***LEVEL*** ノブを回して変更できます。
2. 現在のテンポを小数第一位まで表示。
3. シーケンサーの再生 / 録音ステータスを標準的な »RECORD«、»PLAY«、»PAUSE«、»STOP« の記号 ● ▶ ⏸ ■ によって表示。右側のカウンターには、シーケンサーが再生したバー、ビート、ステップの回数が順に表示されます。
4. 現在の PARAMETER ページを表示。
5. 8 トラックのサウンドパラメーター。***DATA ENTRY*** ノブが何をコントロールするかを示し、現在のパラメーター値も表示します。ノブを押しながら回すと、より大きな数値単位でパラメーターが変化します。
6. 現在アクティブなパターン。
7. 現在アクティブなキット。***DATA ENTRY*** ノブを回すと、パラメーターのフルネームがここに表示されます。アクティブなトラックが変更されると、トラックサウンドの名前が短く表示されます。

画面ナビゲーション

[ARROW] キーには、**[UP]**、**[DOWN]**、**[LEFT]**、**[RIGHT]** があり、メニューまたはサブメニューに進む際のナビゲーションに使用します。***LEVEL*** ノブを使用して、メニューやリストをすばやくスクロールできます。

[YES/SAVE] は、確認する際や選択する際、サブメニューに進む際、ボックスにチェックを入れたり外したりする際に使用されます。

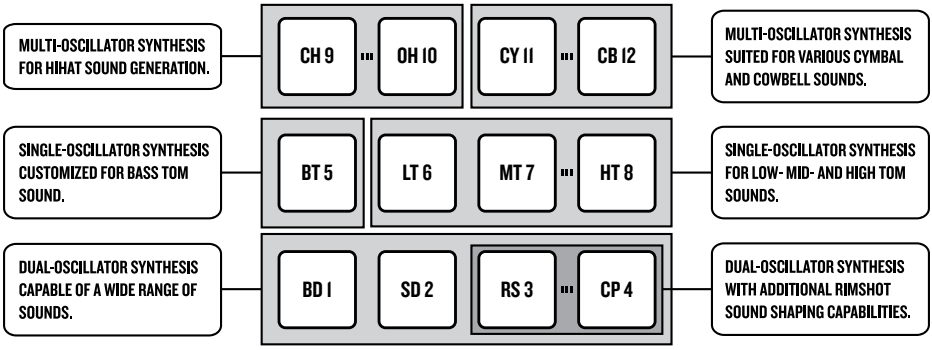
[NO/RELOAD] は、終了やオプション選択の解除、一段階以上前に戻るために使用されます。



メニューまたはサブメニューで [NO/RELOAD] キーを使用すると、メイン画面まで一段階ずつ前に戻ることができます。

パッド

Analog Rytm のフロントパネルの左半分は、12 個のパッドが占有しています。指のサイズのボタンは丈夫な合成ゴム製で、圧力をしっかりと感知します。パッドをタップすると、パッドのトラックサウンドをトリガーします。BD はバスドラムを、SD はスネアドラムをトリガーします。下図では、各パーカッションサウンドジェネレーターについて簡単に解説しています。12 種類のドラムトラックとそのデフォルト MACHINES は以下のとおりです。



パッド（ドラムトラック）：

1 BD（バスドラム）
2 SD（スネアドラム）
3 RS（リムショット）
4 CP（ハンドクラップ）
5 BT（バストム）
6 LT（ロートム）
7 MT（ミッドトム）
8 HT（ハイトム）
9 CH（クローズドハイハット）
10 OH（オープンハイハット）
11 CY（シンバル）
12 CB（カウベル）

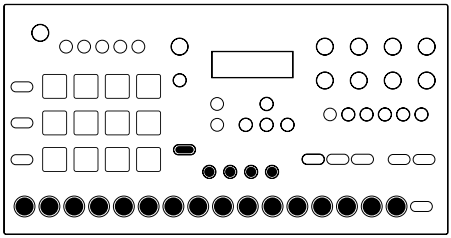
マシン（デフォルト）：

1 BDHD（BD ハード）
2 SDHD（SD ハード）
3 RSHD（RS ハード）
4 CPCL（CP クラシック）
5 BTCL（BT クラシック）
6 XTCL（XT クラシック）
7 XTCL（XT クラシック）
8 XTCL（XT クラシック）
9 CHCL（CH クラシック）
10 OHCL（OH クラシック）
11 CYCL（CY クラシック）
12 CBCL（CB クラシック）

[PADS] を使用して、現在アクティブなキットのトラックサウンドを再生します。8 つのトラックサウンドを、それぞれ同時に音声化することができます。BD、SD、BT、LT は独立したトラックです。Analog Rytm のフロントパネル上に結合されて表示されているトラックの各ペア RS-CP、MT-HT、CH-OH、CY-CB は、ボイスを共有します。結合されているペアの両方のトラックが同時に再生またはトリガーされる場合、トラック CP はトラック RS を、トラック HT はトラック MT を、トラック OH はトラック CH を、トラック CB はトラック CY をチョークします。

‹PADS› の色は、パッドのアクティビティを示します。パッドは、手動で再生中であるか、Analog Rytm シーケンサーによって再生されているかにかかわらず、再生状態になると白色に短く点滅します。アクティブなドラムトラックは、赤色のパッドで表示されます。‹PADS› は、MUTE モードまたは CHROMATIC モードなど、Analog Rytm の現在のモードを色で表示します。次のセクションで、これらのモードのの詳細を参照してください。

ビートパターンの実験



Analog Rytm には、設定済みのパターン、キット、サウンドがいくつかあります。以下の手順に従って、新しい楽器の探索を開始してください。

1. ANALOG RYTM のスイッチをオンにします。
2. バンクグループ A-D が選択されていることを確認してください。‹BANK GROUP› の LED が上部の位置に点灯しているはずです。点灯していない場合は、**[BANK GROUP]** キーを押して切り替えます。
3. **[BANK A/E]** + **[TRIG]** キー 1 を押すと、バンク A の最初のパターンが選択されます。
4. パターン A01 を聴くために **[PLAY]** を押します。
5. **[BANK A/E]** + **[TRIG]** キー 2 を押すと、パターン A02 が選択されます。パターン A02 は、パターン A01 が最後のステップに到達したときに開始します。**[BANK A/E]** + **[TRIG]** キー 3 を押すと、パターン A03 が選択されます。
6. **[STOP]** を押すと、再生が終了します。

PERFORMANCE モード

PERFORMANCE モードでは、12 個のパッドそれぞれが、PARAMETER ページのいくつかのパラメーターを一度にコントロールできます。1 つのパッドをワンタッチするだけで、1 つまたは複数のドラムトラックサウンドの様々な要素を変更できます。このような、一連のパラメーターマッピングは、パフォーマンスマクロと呼ばれます。設定済みのマクロを試してみてください。

1. パターンが再生されていることを確認してください。
2. **[PERFORMANCE]** キーを押すと、PERFORMANCE モードに進みます。
3. **[PADS]** のいずれかを押します。押す力を弱めたり強めたりして、パターンの音がどのように変化するか聞いてください。

SCENE モード

SCENE モードでは、12 個のパッドがインスタントサウンドシフターに変わります。パフォーマンスマクロと同様に、任意のトラックの複数のパラメーターが、1 つのパッドを押すことで変更できます。ただし、シーンは、オン／オフを切り替えられるパラメーター値の固定セットです。一連のパラメーター値をシーンに割り当てることにより、このモードをオンにするだけで同じキットサウンドを大幅に（または微妙に）変えるシェルができあがります。以下の手順に従って、設定済みのシーンを試してみてください。アクティブなシーンは、完全点灯の緑色のパッドで示されます。

1. パターンが再生されていることを確認してください。
2. **[SCENE]** キーを押すと、SCENE モードに進みます。
3. **[PADS]** 1-12 のいずれかをタップし、シーンをオンにします。オフにするには、もう一度タップします。

CHROMATIC モード

すべてのトラックサウンドは、12 個のパッドを使用して半音階で再生できます。それぞれのパッドを左から右、下から上へ連続して押して半音階調ピッチを上げます。12 個の連続パッドが 1 オクターブになります。範囲は、標準、上に 1 オクターブ、下に 2 オクターブの 4 オクターブに及びます。標準オクターブはスカイブルーの ‹PADS›、下の 2 オクターブは順にパープルとダークブルー、上の 1 オクターブはオリーブ色です。

1. パターンが再生されていることを確認してください。
2. **[CHROMATIC]** キーを押すと、CHROMATIC モードに進みます。
3. **[PADS]** を再生します。アクティブなトラックのサウンドは、標準オクターブで構成される 12 個の各パッドで別々に調節されます。**[UP]** または **[DOWN]** の **[ARROW]** キーをそれぞれ押すと、一度に 1 つずつ高いオクターブまたは低いオクターブに移調します。

CHROMATIC モードは、ビートに音色変化を加えるための効果的な方法です。半音階でのサウンド再生による音色、調性、効果は、トラックタイプと音のデザイン方法によって異なります。サウンドのシンセパート、サンプルパート、または両方のパートで、半音階をオンにできます。これは、SOUND メニューの SOUND SETTINGS で設定できます。半音階の音色変化に適しているサウンドもあります。

MUTE モード

1 このモードでは、12 種類のドラムトラックのシーケンサーをミュートします。CHROMATIC モードとは異なり、このモードがオンの場合、どちらのトラックがアクティブになっているかは重要ではありません。すべてのトラックを同時にアクセスできます。

2 パターンが再生されていることを確認してください。

3 **[MUTE]** キーを押すと、MUTE モードに進みます。

4 **[PADS]** のいずれかを押して、対応するトラックをミュートします。もう一度押すとミュートを解除できます。‹PADS› の色は、ミュートの状態を示しています。消灯している場合は、‹PADS› はミュートされています。緑色の ‹PADS› は、アクティブです。

5 ミュートを事前に選択する、または 1 回の操作で複数のトラックをミュート / ミュート解除するには、**[FUNCTION]** を押したまま **[PADS]** のいずれかを押してください。**[FUNCTION]** を離すと、選択されたミュートが有効になります。青色の ‹PADS› は、ミュートが事前に選択されたことを示します。

ソロをオンにする、つまり選択されている 1 つを除くすべてのトラックをミュートする場合は、[RETRIG] と該当の [PADS] を同時に押します。もう一度押すとソロをオフにできます。[RETRIG] を押したまま複数の [PADS] を押すと、複数のトラックのソロをオン、オフにすることができます。スカイブルーの ‹PADS› は、ソロがオンになったことを示します。これは MUTE モードでのみ機能します。

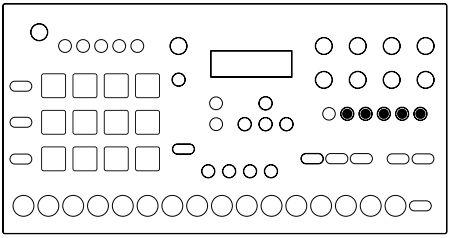
テンポ

メインインターフェース画面で、**[LEFT]** または **[RIGHT]** の **[ARROW]** キーを押し続けると、テンポを一時的に上下に 10% ずつシフトさせることができます。キーを離すと、BPM は元の設定に戻ります。

BPM の全体の設定を変更するには、**[TEMPO]** キーを押して TEMPO 画面を開きます。

LEVEL ノブを使用して、テンポの整数部分を変更します。ノブを押しながら回すと、テンポを一度に 8 ステップを変更できます。**[UP]** または **[DOWN]** の **[ARROW]** キーを押すと、テンポを 0.1 BPM 単位で変更できます。

パラメーターの設定



各ドラムトラックには、5 つの PARAMETER ページがあります。これらは、**SYNTH**、**SAMPLE**、**FILTER**、**AMP**、**LFO** の **[PARAMETER]** キーを押してアクセスできます。ここにあるパラメーターは、様々な方法でサウンドに影響を及ぼします。FX トラックがアクティブな場合、同じキーでアクセス可能な PARAMETER ページは、DELAY、REVERB、DISTORTION、COMPRESSOR、LFO です。

1 パターンが再生されていることを確認してください。

2 12 種類のドラムトラックのいずれかを選択するには、**[TRACK]** + **[PADS]** 1-12 を押します。

3 例えば、フィルターのカットオフ周波数を変更するには、FILTER キーを押します。LCD 画面に **FILTER** ページが開かれます。FRQ というラベルのパラメーターで、カットオフ周波数を変更します。***DATA ENTRY*** ノブ ***E*** を回して、パラメーター値を変更し、サウンドがどのように影響を受けているか聞いてください。

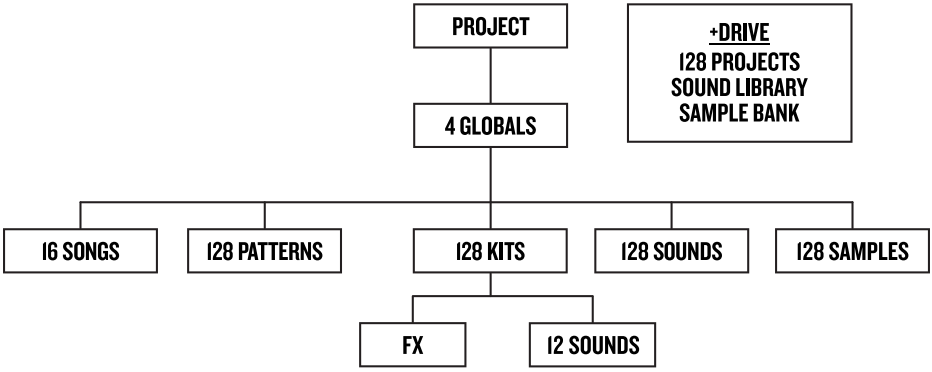
4 様々なサウンドシェーピングの可能性を探索するには、他の PARAMETER ページのパラメーターを試してみてください。

5 サウンドを元の状態にリロードするには **[NO/RELOAD]** + **[MUTE]** を押します。

6 すべてのキットを元の状態にリロードするには、**[NO/RELOAD]** + **[FX]** を押します。

7 キットへの変更を保存するには、**[YES/SAVE]** + **[FX]** を押します。

ANALOG RYTM のデータ構造の概要



+DRIVE

+Drive は、Analog Rytm の不揮発性メモリです。128 までのプロジェクト（多くのパターン、キット、ソング）を格納できます。また、+Drive には、4096 のサウンドとサンプルバンクを格納できる +Drive Sound Library も含まれています。各プロジェクトからこれらのサウンドとサンプルにアクセスできます。

プロジェクト

プロジェクトには、最大 128 のパターン、127 のキット、16 のソング、4 つのグローバルスロットと、最大 127 のサウンドで構成されたプロジェクトサウンドプールを格納できます。各プロジェクトには、一般的な設定と状態も格納されます。プロジェクトがロードされると、Analog Rytm のアクティブなワーク状態になります。ここからプロジェクトのパターン、キット、ソング、グローバルを編集できます。Analog Rytm は、スイッチがオンの時は常にアクティブなワーク状態で、つまりアクティブプロジェクトを保持しています。プロジェクトの保存、ロード、管理などは、GLOBAL メニューで行われます。

サンプル

各プロジェクトでは、128 のユーザーサンプルを利用できます。+Drive サンプルバンクには、選択可能な設定済みのサンプルが多数あります。その他のサンプルは、無料の C6 ユーティリティソフトウェアを使用して、コンピューターから Analog Rytm にロードする必要がありま。

キット

キットは、12 種類のドラムトラックサウンドと　FX トラックの集合体です。トラックを編集するとき、設定への変更はアクティブなキットにのみ格納されます。Analog Rytm の各プロジェクトには、128 のキットを格納できます。パターンは常にキットのいずれかにリンクされます。

サウンド

サウンドは、SYNTH、SAMPLE、FILTER、AMP、LFO と呼ばれる PARAMETER ページにある各種パラメーター設定から構成されます。サウンドは、アクティブプロジェクトのサウンドプール、または +DRIVE サウンドライブラリーに格納されます。サウンドプールには、128 のサウンドスロットがあり、+DRIVE サウンドライブラリーには、4096 のサウンドを格納できます。

パターン

プロジェクトでは、8 バンク毎に 16 パターンずつ、合計で 128 パターンが用意されています。パターンは、ドラムトラックや FX トラックのドラムトリガー、ミュート、パラメーターロックのシーケンス・データだけでなく、TRIG ページのデフォルト設定、長さ、スイング、拍子記号の設定のシーケンス・データで構成されています。

ソング

各プロジェクトでは、16 のソングが用意されています。ソングは、パターンの再生を構築するために使用されます。ソングは、パターンとチェインで構成されています。

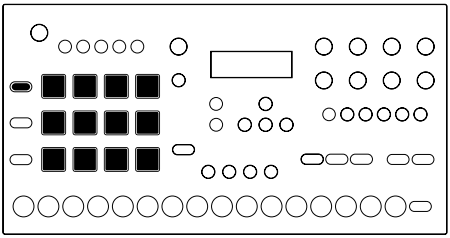
グローバル

GLOBAL メニューは、シンセ、シーケンサー、Analog Rytm の MIDI の設定、OS のアップグレード、SysEx データの処理を含んでいます。それぞれに独自の個別設定を有した各プロジェクトに、4 つのグローバルスロットを利用できます。また、プロジェクトの保存、ロード、管理などは、GLOBAL メニューで行われます。

トラックについて

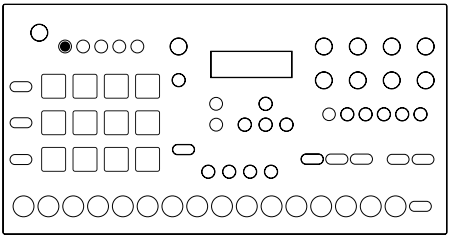
ドラムトラック

12 のドラムトラックがあります。編集するトラックを選択するには、[TRACK] キーを押したまま、[PADS] のいずれかを押します。各ドラムトラックは、ボイスで利用可能な MACHINES のいずれかでコントロールされる特定のドラム · ボイスを使用します。すべてのドラムトラックは、アナログパーカッションサウンドとサンプリングされたサウンドを重ね、これらを変形させてフィルターし、それぞれに専用の LFO を適用することができます。



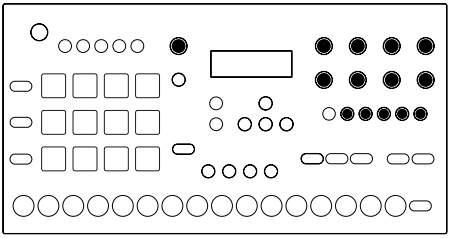
FX トラック

FX トラックは、Analog Rytm のセンドエフェクト（DELAY、REVERB）と、マスターエフェクト（DISTORTION、COMPRESSOR）をコントロールします。また、FX トラックでは、1 つの LFO を使用できます。編集する FX トラックを選択するには、**[FX]** キーを押します。



トラックの編集

5 つの **[PARAMETER]** キーを使用して、トラック編集に使用するパラメーターページを開きます。ドラムトラックの SYNTH ページには、アナログパーカッション · サウンド · ジェネレーターで選択した MACHINE によって異なるパラメーターが含まれます。その他のページはすべてのドラムトラックで同一で、サンプル再生エンジン用の SAMPLE ページ、マルチモードフィルターとそのフィルターエンベロープ用の FILTER ページ、振幅エンベロープとエフェクトセンド用の AMP ページ、そしてロー · フリーケンシー · オシレーター用の LFO ページが含まれます。FX トラックに対応する 5 つのパラメーターページは、上記 4 つのエフェクトと FX LFO をコントロールします。***DATA ENTRY*** ノブ A-H　を使用して、パラメーターを編集します。ノブを押しながら回すと、より大きな数値単位でパラメーターが変化します。



キットとサウンド

各プロジェクトは、128 の異なるキットを収容しています。キットは、12 種類のドラムトラックサウンドと FX トラックおよび、それらの固有のパラメーターの設定の集合体です。サウンドは、シンセ、サンプル、フィルター、エフェクトセンド、エンベロープ、LFO 設定の任意の組み合わせで構成されます。サウンドは、12 のドラムトラックに割り当てられます。

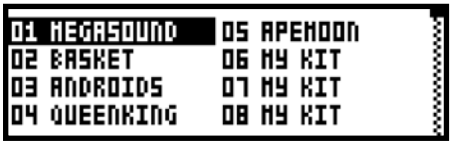
トラックにロードされているサウンドは、アクティブなキットの一部になります。トラックサウンドを変更しても、格納されているサウンドには影響しません。アクティブなキットに影響して、その一部になります。キットの再生をコントロールするパターンは、固有のキットにリンクされます。キットを変更すると、同じキットを使用する他のパターンに影響します。Analog Rytm の電源をオフにする際は、アクティブなキットのみ、その変更が保存されます。他のキットは手動で保存する必要があります。

既に別のパターンにリンクされている既存のキットを使用して新しいパターンを制作する際は、最初にキットを保存して名前を変更することをお勧めします（以下を参照）。ただし、キットを複数のパターンに影響するよう変更したい場合を除きます。

キットのロード

1 **[FUNCTION]** + **[FX]** を押して、KIT メニューを開きます。

2 **[LEFT]** と **[RIGHT]** の **[ARROW]** キーまたは、*LEVEL* ノブを使用して、LOAD KIT を選択します。**[YES/SAVE]** を押すとメニューが開きます。



3 LOAD KIT メニューには、最大で 128 個の保存されたキットが含まれます。現在アクティブなキットは、反転したグラフィックで表示されます。**[ARROW]** キーまたは、*LEVEL* ノブを使用して、ロードするキットを選択します。

4 キットを選択したら、**[YES/SAVE]** を押してロードします。アクティブなパターンは、ロードされたキットにリンクされます。

キットの保存

1 **[FUNCTION]** + **[FX]** を押して、KIT メニューを開きます。

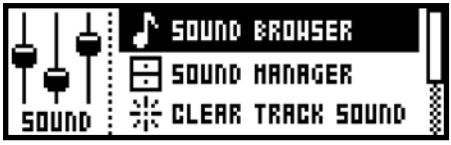
2 **[LEFT]** と **[RIGHT]** の **[ARROW]** キーまたは、*LEVEL* ノブを使用して、SAVE KIT を選択します。**[YES/SAVE]** を押します。

3 **[ARROW]** キーまたは *LEVEL* ノブを使用して、キットを保存する位置を選択します。

4 位置を選択したら、**[YES/SAVE]** を押してキットを保存します。ネーミング画面が表示されます。ネーミングについては、16 ページを参照してください。**[YES/SAVE]** + **[FX]** を押して、変更を素早く保存します。

ドラムトラックにサウンドをロードする

1 **[TRACK]** + **[PADS]** 1-12 を押して、サウンドをロードするドラムトラックを選択します。



2 **[FUNCTION]** + **[MUTE]** を押し、SOUND メニューを開きます。

3 **[UP]** と **[DOWN]** 矢印キーを使用して、SOUND BROWSER を選択します。**[YES/SAVE]** を押すとメニューが開きます。SOUND BROWSER は、+DRIVE サウンドライブラリーまたはサウンドプールのいずれかにあるすべてのサウンドのリストを表示します。アクティブなトラックによって音声化が可能なサウンドのみ表示されます。*LEVEL* ノブを回すか、**[UP]** または **[DOWN]** の **[ARROW]** キーを押して、リストをスクロールします。

4 下図では、+DRIVE サウンドライブラリーが表示されています。サウンドプールからトラックサウンドをロードする場合には、**[LEFT]** 矢印キーを押します。SORTING メニューが開きます。メニューの最初のオプションを選択し、**[YES/SAVE]** を押すと、+DRIVE サウンドライブラリーとサウンドプールの画面が切り替わります。

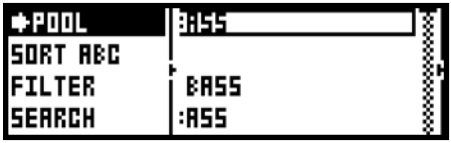
5 **[YES/SAVE]** を押して、サウンドをキットにロードします。

サウンドの保存

1 **[FUNCTION]** + **[MUTE]** を押して、SOUND メニューを開きます。

2 **[LEFT]** と **[RIGHT]** の **[ARROW]** キーまたは、***LEVEL*** ノブを使用して、SOUND MANAGER を選択します。**[YES/SAVE]** を押すとメニューが開きます。SOUND MANAGER は、SOUND BROWSER よりも高機能なバージョンです。ここでは、トラックサウンドを保存したり、ロードしたり、タグ付けしたり、ロックしたりできます。***LEVEL*** ノブを回すか、**[UP]** と **[DOWN]** の **[ARROW]** キーを押して、リストをスクロールします。

3 下図では、+DRIVE サウンドライブラリーが表示されています。サウンドプールにサウンドを保存する場合には、**[LEFT]** 矢印キーを押します。SORTING メニューが開きます。メニューの最初のオプションを選択し、**[YES/SAVE]** を押すと、+DRIVE サウンド ライブラリーとサウンド プールの画面が切り替わります。



4 空のスロットを選択します。**[RIGHT]** を押して、SOUND OPERATIONS メニューにアクセスします。選択した操作は、現在ハイライト表示されているサウンドに影響します。

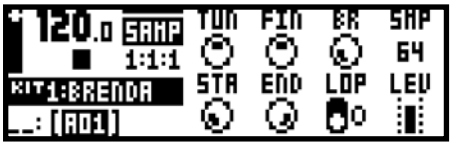
5 STORE TRACK SOUND を選択します。**[YES/SAVE]** を押して、選択されたスロットに保存します。

6 NAMING メニューが表示されます。このメニューについては、16 ページを参照してください

ドラムトラックにサンプルをロードする

1 **[TRACK]** + **[PADS]** のいずれかを押して、ドラムトラックを選択します。

2 **[PARAMETER]** キー 2 を押し、SAMPLE パラメーターのページを開きます。



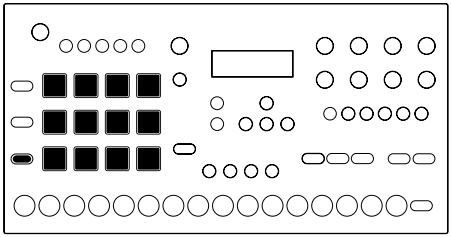
3 *DATA ENTRY* ノブ C を押して、サンプルのリストを表示します。

4 ノブは、反時計回りに回すとリストが上へスクロールし、時計回りに回すとリストが下へスクロールします。現在アウトラインが作成されているサンプルを聴くために、ブラウズしながらアクティブなトラックのパッドをタップします。

5 アウトラインが作成されているサンプルを選択するには、**[YES/SAVE]** を押します。*DATA ENTRY* ノブ *C* または **[NO/RELOAD]** を押して、サンプルを選択せずにリストを終了します。

サンプルの選択は、2 つ目の [PARAMETER] キーの SAMPLE を素早く二度押しすることで、アクセスすることもできます。

トラックサウンドの再生



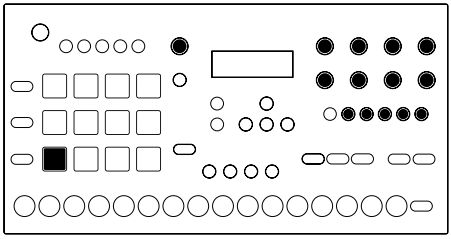
1 12 個の **[PADS]** のいずれかをタップして再生します。<PADS>はタップすると白色に短く点滅します。

2 指先でリズミカルにパッドをタップしてみてください。各パッドはベロシティーに対応しています。つまり、パッドを軽く叩いたり強く打ち込んだりすることで、強さが異なるドラムサウンドが生成されます。

3 **[RETRIG]** を押しながら **[PADS]** のいずれかを押したままにすると、パッドを押さえている限りトラックサウンドをリトリガーします。複数のパッド上で、それぞれ固有の割り当て可能なリトリガーの速度で、このようにドラムロールを再生します。***LEVEL*** ノブを使用して、リトリガーの速度を設定します。

4 アフタータッチ再生用に設計されているサウンドは、パッドをタップしてからその指を離さずにさらに押し込むことにより再生できます。

トラックサウンドの編集



1 **[TRACK]** + **[PADS]** のいずれかを押して、編集用のドラムトラックのいずれかをアクティブにします。アクティブなトラックのパッドは赤色に変わります。ロードされたキットを表示する LCD 画面上の情報バーが変更され、ドラムトラックサウンドの名前を表示します。編集中は、トラックの MACHINE、サウンド、およびサンプル設定を変更することができます。また、行った変更は、アクティブなキットの一部として格納されます。

2 ***LEVEL*** ノブを使用して、アクティブなドラムトラックの全体のボリュームレベルを調節します。

3 現在使用中の MACHINE が、サウンドモジュレーションに利用可能な **SYNTH** パラメーターを決定します。最初の **[PARAMETER]** キーの SYNTH を素早く二度押しすることで、MACHINE 選択用のメニューを開きます。

4 **[UP]** と **[DOWN]** の **[ARROW]** キーを使用して、MACHINE のリストを参照します。アクティブなトラックのパッドをタップして、現在アウトラインが作成されている MACHINE をサンプリングします。**[YES/SAVE]** を押して、アウトラインが作成されている MACHINE を選択します。**[NO/RELOAD]** を押して、MACHINE を切り替えずに終了します。

5 PARAMETER ページにあるパラメーターを調整することで、トラックサウンドを編集します。5 つの **[PARAMETER]** ページのキーを押して、これらのページにアクセスします。***DATA ENTRY*** ノブ A-H を使用して、パラメーターを変更します。

SYNTH は、オシレーターのチューニングとサウンドの他の物理プロパティをコントロールします。

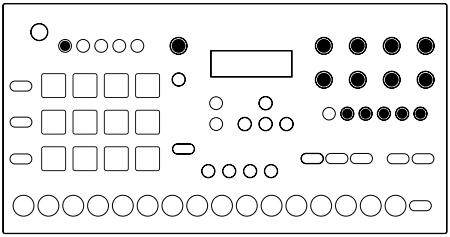
SAMPLE は、サンプルの選択と設定をコントロールします。

FILTER は、フィルターモード、カットオフ周波数、エンベロープを制御します。

AMP は、振幅パラメーターをコントロールします。

LFO は、アクティブなトラックの LFO のパラメーターをコントロールします。

FX トラックの編集



1 **[FX]** キーを押して、編集する FX トラックを選択します。

2 ***LEVEL*** ノブを使用して、FX トラックの DELAY および REVERB パラメーターのボリュームレベルを設定します。

3 5 つの **[PARAMETER]** ページのキーのいずれかを押して、FX トラックの PARAMETER ページにアクセスします。***DATA ENTRY*** ノブ ***A-H*** を使用して、パラメーターを変更します。

DELAY は、ディレイの時間、フィルター、ボリュームなどをコントロールします。

REVERB は、リバーブのプリディレイ、フィルター、ボリュームをコントロールします。

DISTORTION は、適用されるディストーションの量をコントロールします。

COMPRESSOR は、スレッシホールドレベル、レシオ（比率）、サウンド圧縮のドライ / ウェットミックスをコントロールします。

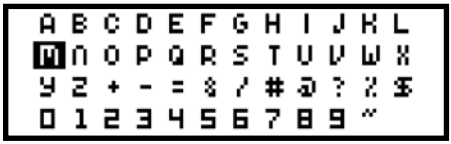
LFO は、FX トラック LFO のパラメーターをコントロールします。

ネーミング画面

ネーミングは、キット、サウンド、パターン、ソング、プロジェクトが保存されたときや名前が変更されたときなど、すべての状況において同一の手順を用います。

1 **[LEFT]** と **[RIGHT]** の **[ARROW]** キーを使用して、入力箇所を選択します。

2 **[FUNCTION]** を押したままにすると、ポップアップネーミングメニューにアクセスします。



3 **[ARROW]** キーを使用して、入力したい文字を選択します。
4 **[FUNCTION]** を離すと、選択された文字が挿入されます。1 文字ずつ、この手順を繰り返します。
5 ネーミングが終わったら、**[YES/SAVE]** を押します

シーケンサー

基本的なパターンの操作

Analog Rytm のシーケンサーは、パターンに情報を保存します。パターンは、シーケンサーに入力したトリガーにより、各ドラムトラックと FX トラックの再生をコントロールします。

パターンの選択

1 **[BANK GROUP]** キーを押して、バンクグループを切り替えます。例えば、バンクグループ A-D が選択されている場合は、バンク A、B、C、D のパターンにアクセスできます。
2 次に、**[BANK]** キーの後に **[TRIG]** キー (1-16) を押して、選択したバンク内のパターンを選択します。データを含むパターンは、半点灯の赤色の <TRIG> の LED で示されます。現在アクティブなパターンは、<TRIG> の LED の完全点灯で示されます。空のパターンスロットは、<TRIG> の LED の消灯で示されます。
3 例えば、パターン B05 を選択するには、**[BANK GROUP]** キーを使用して、バンクグループ A-D を選択します。次に、**[BANK B/F]** を押しながら **[TRIG]** キー 5 を押します。

パターンコントロール

[PLAY] キーを押すと、パターンの再生が開始されます。もう一度 **[PLAY]** キーを押すと、一時停止します。**[STOP]** キーを押すと、すべてのトラックの再生が停止します。サウンドは停止しますが、ディレイなどのエフェクトは、ディレイのリピート音がフェードアウトするまで鳴り続けます。**[STOP]** キーを素早く二度押すと、すべてのトラックの再生を停止し、センドエフェクトをフェードアウトできます。

パターンモード

パターンを変更するときに、以下の 3 つの方法で新しいパターンを開始できます。**[FUNCTION] + [BANK GROUP]** キーを押して、PATTERN モードを切り替えます。LCD 画面には、オンになっているモードが短く表示されます。<PATTERN MODE> の LED は、オンになっているモードを示します。

DIRECT START は、ただちにパターンを変更します。新しいパターンは、冒頭から再生が開始されます。このモードは、赤色の <PATTERN MODE> の LED で示されます。

DIRECT JUMP は、ただちにパターンを変更します。新しいパターンは、前のパターンの中断位置から再生を開始します。このモードは、緑色の <PATTERNMODE> の LED で示されます。

SEQUENTIAL は、現在再生中のパターンの終了後に、パターンを変更します。このモードがデフォルトのモードです。<PATTERN MODE> の LED の消灯で示されます。

パターンのレコーディングモード

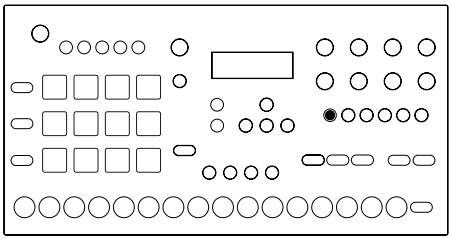
Analog Rytm は、パターンを制作する際のトリガーの入力方法として、GRID RECORDING モードと LIVE RECORDING モードの 2 つのメインモードを提供します。新しいパターンを制作するには、最初にいずれかのバンクでパターンスロットを選択および空にします。

トリガーの種類

RECORDING モードでは、ノートトリガーとトリガーレスロックの 2 種類のトリガーを入力できます。ノートトリガーは、トリガーのノート（選択したドラムトラックのサウンド）です。一方トリガーレスロックは、ノートをトリガーせずにパラメーターロックを適用するために使用できます（次のページの PARAMETER LOCKS を参照してください）。TRIG ページにてトリガーの SYN と SMP をゼロに設定すると、トリガーレスロックに変わります。ノートトリガーは、<TRIG> の LED の完全点灯によって示され、トリガーレスロックは、<TRIG> の LED の半点灯によって示されます。上記の手順でトリガーを含まない <TRIG> の LED は、消灯したままになります。

トリガーの設定

[TRIG SETUP] を押して、トラックサウンドのシンセパートまたはサンプルパートのオン／オフなど、アクティブなトラックのトリガーアクションの一般設定を行います。***DATA ENTRY*** ノブを使用して、設定を変更します。パラメーターロックされたトリガーの設定は、一般設定よりも優先されますのでご注意ください。



グリッドレコーディングモード

GRID RECORDING とは、**[TRIG]** キーを使用してトリガーを入力する制作方法のことです。

1. **[REC]** キーを押すと、GRID RECORDING モードになります。‹REC› の LED の赤色点灯は、GRID RECORDING モードがアクティブであることを示します。
2. **[TRACK]** と **[PADS]** のいずれかを押し続けて、トリガーを入力するトラックを選択します。選択したものがアクティブなトラックとなり、‹PADS› の赤色点灯で示されます。
3. 16 個の **[TRIG]** キーを使用して、シーケンサーにノートトリガーを入力します。トリガーレスロックを追加するには、**[FUNCTION]** と **[TRIG]** を押します（以下の PARAMETER LOCKS を参照してください）。トリガーレスロックは、ノートトリガーを含むシーケンサーのどのステップにも入力することができます。入力したいずれかのトリガーの **[TRACK]** キーを素早く押すと、トリガーが削除されます。トリガーの **[TRACK]** キーを少し長く押し続けると、トリガーは削除されずに編集用のトリガーが準備されます。
4. 別のトラックを選択し、ノートトリガーまたはトリガーレスロックを追加します。使用したいすべてのトラックでこの手順を繰り返します。
5. シーケンスを聴くために **[PLAY]** を押します。

ライブレコーディングモード

LIVE RECORDING モードは、トラックにトリガーを入力する 2 つ目の方法です。このレコーディングモードでは、**[PADS]** をリアルタイムで再生しながらトラックにトリガーを入力することができます。そのうえ、リアルタイムでパラメーターロックを入力することも可能です。

1. **[RECORD]** を押しながら **[PLAY]** を押して、LIVE RECORDING モードに入ります。**[RECORD]** キーを押したまま **[PLAY]** を素早く二度押すと、LIVE RECORDING のクオンタイズのオン／オフを切り替えます。シーケンサーが再生を開始すると、‹RECORD› の LED が点滅を開始します。
2. **[PADS]** をタップしながら、シーケンサーのすべてのトラックにトリガーをリアルタイムで入力します。
3. シーケンサーの再生を維持しながら、LIVE RECORDING を終了するには、**[PLAY]** を押します。LIVE RECORDING モードがアクティブの状態で **[REC]** を押すと、GRID RECORDING モードになります。
4. レコーディングとシーケンサーの再生の両方を停止するには、**[STOP]** を押します。

シーケンサーの機能

パラメーターロック

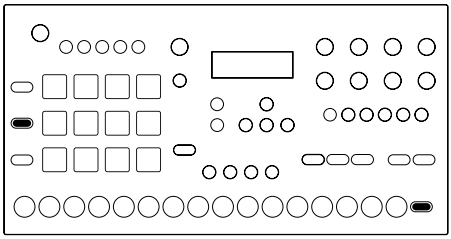
パラメーターロックとは、トリガーに独自のユニークなパラメーター値を持たせることができる強力な機能です。例えばトラックのすべてのノートトリガーが、異なるピッチやフィルター設定を持つことができます。パラメーターロックは、すべての種類のトラックに適用可能です。

1. GRID RECORDING モードでパラメーターロックを適用するには、トリガーの **[TRIG]** キーを押したままにします。
2. **[FUNCTION]** + **[TRIG]** を押して、トリガーレスロックを入力します。こうすることで、ノートをトリガーすることなくサウンドを調整することができます。トリガーレスロックは、‹TRIG› の LED の半点灯によって示されます。
3. **[TRIG]** キーを押したまま、ロックされたパラメーターの ***DATA ENTRY*** ノブを押すと、該当のパラメーターロックが削除されます。ノートトリガーを削除してから再度入力すると、すべてのパラメーターロックがトリガーから消去されます。

LIVE RECORDING モードでは、***DATA ENTRY*** ノブを回して、アクティブなトラックにパラメーターロックを入力します。パラメーターはその操作に応じてロックされ、シーケンサーステップに入力されます。

パターンスケール

この画面では、パターンの長さや拍子が設定されます。一番左側の数字は、パターンのステップ数を示します。パターンで設定可能なステップの最大数は、その右側に示されているパターンの長さにより異なります。一番右側の数字は、パターンの拍子を示します。GRID RECORDING モードにおいて、パターンで 17 ステップ以上が使用されている場合、異なるパターンページ間を切り替えるために **[PAGE]** キーを使用します。



1. **[FUNCTION]** + **[PAGE]** を押すことで、スケール画面にアクセスします。
2. **[LEFT]** と **[RIGHT]** の **[ARROW]** キーを使用して、ステップの数、パターンの長さ、パターンの拍子を切り替えます。
3. **[UP]** と **[DOWN]** の **[ARROW]** キーを使用して、設定を変更します。***LEVEL*** ノブを使用して、設定を変更することもできます。

パターンスイング

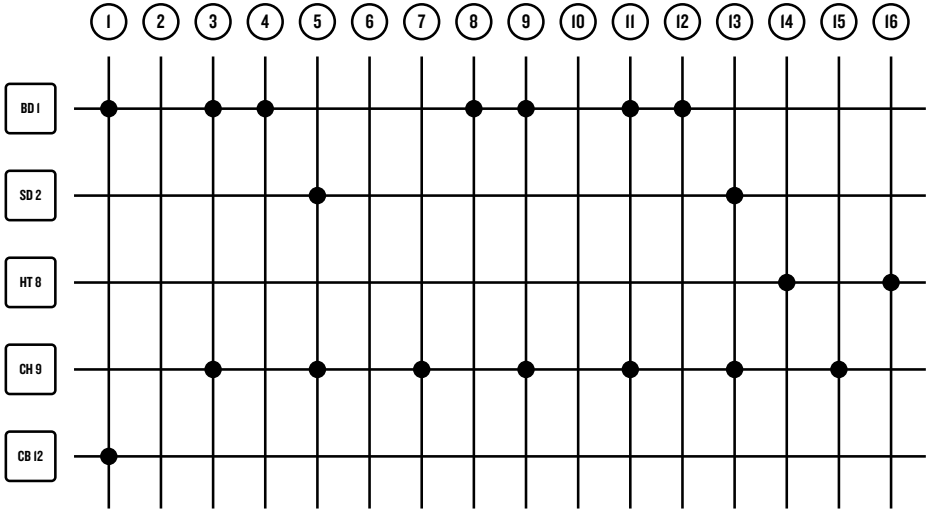
リズミカルなグルーヴを可能にする、パターンのスイング設定を調整します。

1. **[FUNCTION]** + **[BANK C/G]** を押して、この画面にアクセスします。
2. **[LEFT]** ノブを回すか、**[UP]** または **[DOWN]** の **[ARROW]** キーを押して、SWING レシオを 51 ～ 80% に設定します。デフォルト設定は、等間隔の 50% です。

シンプルなビート

以下は、このクイックスタートガイドに記載されている様々なテクニックを使用して、Analog Rytm で基本的なビートパターンを作成する方法についてのステップバイステップのチュートリアルです。テクニックを使用する方法がわからない場合は、前項を参照してください。

1. 8 つのバンクのいずれかから、空のパターンスロットを選択してください。
2. キットをロードして保存し、新しい名前を付けます。
3. TEMPO を 120 BPM に設定し、GRID RECORDING をアクティブにします。
4. 下図のように、5 つのトラックに対する TRIG を設定します。
5. パターンを聴くために **[PLAY]** を押します。



6. BD トラックで、いくつかのパラメーターロックを設定します。SYNTH ページで、いろいろなパラメーターを試します。いくつかのトリガーレスロッ

クを設定します。ノートトリガーでサウンドの長さを伸ばせることを確認し、いくつかのトリガーレスロックと TUN の異なる設定を使用して、次のステップでサウンドウォークを行います。BD のマシンを切り替えて、SYNTH ページで利用可能な新しいパラメーターを試してみてください。FILTER ページでは、FRQ パラメーターと RES パラメーターを試してみてください。

7 BD トラックでその他のパラメーターページを試してから、SD、HT、CH、CB トラックでも試してみてください。

8 GRID RECORDING を終了します。リズミカルにトムをタップします。拍子として、リムショットとクラップをいくつか追加します。CHROMATIC モードと SCENE モードを試してみてください。どのようにビートを作りたいかが決まったら、LIVE RECORDING をアクティブにしてパターンを完成させます。仕上げに、SWING をいくつか追加します。

ファクトリーリセット

Analog Rytm でファクトリーリセットを実行すると、すべてのパターン、キット、サウンドプール、グローバルデータを含むアクティブな RAM プロジェクトが上書きされて再初期化されます。+Drive プロジェクトのスロット 1 が上書きされて、再初期化されます。サウンドバンク A がファクトリーサウンドで上書きされます。ファクトリープリセットのパターン、キット、サウンド、設定が再初期化されます。

アクティブなプロジェクトを保存しておきたい場合、ファクトリーリセットを行う前に、必ず 1 より大きい +Drive のプロジェクトスロットに保存してください。ファクトリーリセットを実行するには、**[FUNCTION]** を押したまま、Analog Rytm をオンにします。表示されるメニューで、**[TRIG]** キー 3 を押します。

ANALOG RYTM 付属品

ラックマウントキット

Analog Rytm をラックに設置する場合、標準的な高さの 4 ユニットに加えて、ケーブルを本機に接続するために必要な約 1 ユニットの追加スペースを占有します。通気性を良くするため、Analog Rytm 下部に 1 ユニットの空きスペースを作ることをお勧めします。

ラックマウントキットを組み立てる際には、適切なサイズのプラスドライバーを使用してください。同梱の M3x6 mm サイズのネジを使用して、Analog Rytm の両側にラックマウントコンソールを取り付けてください。

ECC-2 キャリーバッグと PL-2 保護カバー

キャリーバッグには Analog Rytm が 1 台入ります。プラスチック製の保護カバーは、Analog Rytm のパネルにかぶせることで、LCD ディスプレイとノブを保護します。保護カバーは、キャリーバッグに付属しています。

付属品の一覧については、www.elektron.co.jp を参照してください。

推奨のコネクタ

電源入力（12V DC、2A）付属の PSU-3 電源アダプターまたは同等品を使用して、電源コンセントに接続します。
Full-speed USB 2.0 接続 : 付属の USB 2.0 ケーブル（A to B）を使用して、コンピュータホストに接続します。
MIDI スルー : 標準の MIDI ケーブルを使用して、チェイン内の他の MIDI 機器に接続します。受信した MIDI インのデータストリームをコピーします。
MIDI アウト : 標準の MIDI ケーブルを使用して、外部 MIDI 機器の MIDI インに接続します。
MIDI イン : 標準の MIDI ケーブルを使用して、外部機器の MIDI アウトに接続します。接続された外部機器が Analog Rytm をコントロールできるようになります。
オーディオ入力 : 他のシンセサイザーやミキサーからのサウンドの入力には、標準の ¼" ステレオフォンプラグを使用します。
トラック 1 - 12 の個々のステレオ出力 : ¼" Y 字型インサーションケーブルを使用して、左右両側のチャネルにアクセスします。
メイン出力 L/R: ¼" モノラルフォンプラグ（アンバランス接続）と ¼" ステレオ（TRS/ リング / スリーブ）フォンプラグ（バランス接続）のどちらかを使用します。
ヘッドフォン出力 : ¼" ステレオフォンプラグで標準のヘッドフォンを接続します。

テクニカル・インフォメーション

仕様

シーケンサー

12 のドラムトラック
1 つの FX トラック
パターンごとに最大 64 ステップ
個々のトラックの長さ
127 のユーザーサンプル（プロジェクトごと）
12 のシーン（キットごと）
トリガーのミュート機能、アクセント機能、スイング機能、スライド機能
マイクロタイミング
パラメーターロック
クロマチックモード
シーンモード
パフォーマンスモード
多用途のアサイナブルリトリガー
ライブに適したパフォーマンスモード
ステップごとのサウンド変更
キット、パターン、サウンドの素早いリロード
完全にリアルタイムのコントロールが可能

DRUM ボイス× 8

完全なアナログ信号経路
1 ×アナログバーカッション・サウンド・ジェネレーター
1 ×アナログオーバードライブ回路
1 × 2 ポール・アナログ・マルチモード・フィルター
1 ×ステレオ VCA
1 ×フィルターエンベロープ
1 ×アンプエンベロープ
2 ×エフェクトセンド
1 ×アサイナブル LFO
1 × LFO フェード専用エンベロープ
1 × 16bit のサンプル再生エンジン
1 ×サンプルビットレート削減

センドエフェクト

ディレイ
リバーブロープ

マスターエフェクト

アナログステレオディストーション
アナログステレオコンプレッサー

ストレージ

128 のプロジェクト（+Drive）
128 のキット（プロジェクトごと）
128 のパターン（プロジェクトごと）
16 のソング（プロジェクトごと）
4096 のサウンド（+DRIVE サウンドライブラリー）
128 のソング（プロジェクトごと）
1 GB のサンプルストレージ（+Drive）
64 MB のサンプルストレージ（プロジェクトごと）
127 のユーザーサンプル（プロジェクトごと）

インピーダンスバランスオーディオ出力

メイン出力レベル : +15dBu
出力インピーダンス : 440 Ω（アンバランス）

アンバランスオーディオ入力

入力レベル : 最大 +15dBu
オーディオ入力インピーダンス : 9k Ω

ヘッドフォン出力

ヘッドフォン出力レベル : +15dBu
出力インピーダンス : 55 Ω

個々のボイス出力

出力レベル : +15dBu
出力インピーダンス : 440 Ω

電気的仕様

消費電力 : 標準 14W、最大 20W
推奨電源 : PSU-3 または 12V DC、2A 用の同等品

ハードウェア

圧力を感知するバックライト付き合成ゴム製パッド 12 個
122 x 32 ピクセルのバックライト付き LCD 画面
DIN Sync アウトプット端子による MIDI イン / アウト / スルー
2 × ¼" インピーダンスバランスオーディオ出力ジャック
1 × ¼" ステレオオーディオ入力ジャック
1 × ¼" ステレオヘッドフォンジャック
4 × ¼"（TRS）インディビジュアルトラック出力ペアジャック
48kHz、24-bit の D/A および A/D コンバーター
フラッシュ EEPROM のアップグレード可能 OS
絶縁された多機能 USB2.0 ポート

本体仕様

丈夫なアルミニウム製ケース
サイズ : W340 × D176 × H63 mm (13.4" × 6.9" × 2.5")
（電源スイッチ、ノブ、ゴム足を含む）
重量 : 約 2.4 kg (5.3 lbs)

クレジット

製品の設計・開発
Oscar Albinsson
Magnus Forsell
Anders Gärder
Jimmy Myhrman
Jon Mårtensson
David Revelj
Mattias Rickardsson
Daniel Troberg

追加デザイン
Ufuk Demir
Thomas Ekelund

出荷時のデフォルト・サウンド・デザイン
Ufuk Demir
Thomas Ekelund
Per Engström
Antony Klaeboe
Filip Leyman
Andreas Lundin
Jimmy Myhrman
Jon Mårtensson
Johan Reivén
Daniel Troberg
Cenk Sayinli
Charlie Storm

取扱説明書
Ufuk Demir
Thomas Ekelund
Jon Mårtensson
Daniel Sterner

連絡先情報

ELEKTRON ウェブサイト
http://www.elektron.co.jp

配送先住所
Elektron Music Machines
〒151-0053
東京都渋谷区代々木 4-28-8
村田マンション311号

電話番号
03-6300-7601

このマニュアルは、©2014 Elektron Music Machines MAV AB の著作権物です。書面による許可なくして全ての転載は固くお断りします。このマニュアルに記載されている情報は、予告なしに変更されることがあります。Elektron の製品名、ロゴ、タイトル、単語やフレーズは、スウェーデン法および国際法によって登録され、保護されています。その他の全てのブランド名または製品名は、各社の商標または登録商標です。

FCC COMPLIANCE STATEMENT

FCC の適合宣言このデバイスは FCC 規則の 15 項に準拠しています。操作するためには、次の 2 つの条件が課されます。(1) このデバイス有害な混信を発生しない、(2) このデバイスは望ましくない操作を引き起こす混信を含め、受信混信を受け入れる必要があります。

注記 : この機器はテスト済みで、FCC 規則のパート 15 クラス B デジタルデバイスの制限に準拠します。これらの制限は、住宅地環境での有害な混信に対する、妥当な保護を提供するために設計されています。この装置は無線周波数のエネルギーを生成、使用、放射することができ、指示に従って設置して使用しなければ、無線通信に有害な混信を発生します。ただし、特定の設置において干渉が発生しない保証はありません。この装置がラジオやテレビの受信に有害な混信を起こすかは機器を入り切りすることによって判定できますが、混信を解決するために次の 1 つ以上の措置を勧めします。

- 受信アンテナの向きを変えるか位置を変える。
- 機器と受信機の間の距離を離します。
- 機器を受信機が接続されている回路とは異なる回路のコンセントに接続します。
- 代理店または経験豊富なラジオ / テレビ技術者に相談します。

EUROPEAN UNION REGULATION COMPLIANCE STATEMENT

This product has been tested to comply with the Low Voltage Directive 2006/95/EC and the Electromagnetic Compatibility Directive 2004/108/EC.

Meets EU RoHS 2 Directive 2011/65/EU.

This symbol indicates that your product must be disposed of properly according to local laws and regulations.

Elektron Music Machines 〒151-0053 東京都渋谷区代々木 4-28-8 村田マンション 311 号
03 6300 7601 WWW.ELEKTRON.CO.JP